

TÍTULO: Sobre usos y recorridos de la computadora e Internet. Un análisis de dos tecnologías digitales interactivas.

AUTOR: Pizarro, Martín Alejandro.

CORREO ELECTRONICO: martin.pizarro@live.com.ar

MESA: Mundos tecnológicos, nuevos medios, nuevos sentidos II.

PALABRAS CLAVE: Usos de tecnologías, Tecnologías Digitales Interactivas, Interactividad

INTRODUCCIÓN

Los cambios que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han traído aparejados son significativos en cualquiera de las dimensiones en las que se los pretenda analizar. Las alteraciones que han causado en el espacio, pero fundamentalmente en el tiempo, resultaron drásticas desde que estos objetos técnicos comenzaron a tener mayor masividad desde fines de la década del '80 y principios de la del '90. Sin embargo, estas transformaciones empiezan cada vez más a ser percibidas con mayor naturalidad en todas las sociedades y en todas las culturas.

Aquellos artefactos que formaban parte del asombro de los individuos, actualmente constituyen parte de su cotidianidad y empieza a resultar impensado que puedan dejar de integrar sus vidas. Desde las cuestiones más simples, como consultar el pronóstico del clima, a las más complejas, que varían según el caso, están atravesadas por las tecnologías digitales interactivas y muchas veces su ausencia puede llevar a olvidar cómo se realizaban estas acciones antes de la existencia de estos objetos técnicos (como utilizar un periódico o chequear un recorrido a través de una guía y no desde de un sitio web).

De esta manera, más allá de la ubicación que se tenga en el espacio social, de los conocimientos técnicos o del modo que se opte para relacionarse con los otros, las TIC forman parte del imaginario social (Cabrera, 2006), de las representaciones de los individuos y de sus aspiraciones. Así, las proyecciones de la sociedad incluyen en sus discursos y en sus estructuras a la existencia de estas tecnologías y parece inevitable que deje de ocurrir así. Estamos sobre un vector tecnológico (González, 2007) que tiene un solo sentido y cuyo retorno parece ser totalmente impensado.

Es en este contexto de gran influencia de las tecnologías de la comunicación y la información en el grueso de las estructuras y de los grupos sociales, que resulta apropiado examinar cómo se desarrollan los distintos modos de uso que los individuos hacen de ellas, qué motivaciones poseen al hacerlo y cuáles son sus objetivos al entablar una relación con los dispositivos interactivos. Así, nos interesa indagar estas cuestiones en los sectores de bajos recursos que conforman parte de la población del conurbano bonaerense, un grupo social en el que la penetración de las tecnologías digitales no ha sido elevada a lo largo de la historia, más allá del notable aumento ocurrido en los últimos años. El contacto de los sujetos con estas tecnologías ha sido intermitente por lo que sus conocimientos, representaciones y discursos adquieren características particulares que deben ser indagadas. En este sentido, deseamos abordar los usos de la computadora e Internet a partir de los siguientes interrogantes: ¿cuáles son las motivaciones que promueven el contacto con las tecnologías?; ¿qué fines persiguen al tomar contacto con ellas?, ¿cuáles son las principales tareas que realizan al utilizarlos?; ¿cuál es el grado de interactividad que logran en su uso?; y, por último, ¿qué nivel de complejidad alcanzan los usuarios en sus recorridos interactivos a través de Internet?

METODOLOGÍA

El presente trabajo fue elaborado a partir de una perspectiva metodológica cualitativa. Se trata de una aproximación exploratoria cuya técnica de recolección fue la entrevista en profundidad sobre una guía de pautas semi-estructurada. La misma fue realizada a hombres y mujeres de bajos recursos usuarios de la computadora e Internet, de 15 a 65 años de edad, residentes en los partidos de San Miguel, Malvinas Argentinas y José C. Paz (zona de influencia de la Universidad Nacional de General Sarmiento).

Se trata de personas cuyo máximo nivel de estudio alcanzado es el secundario completo y con algunos jóvenes que recién se están incorporando a la educación terciaria y/o universitaria; la mayoría de ellos trabajan en relación de dependencia o están desempleados y tienen trabajos esporádicos e intermitentes.

NOCIONES TEÓRICAS

Este apartado se destinará a explicitar aquellas nociones teóricas a la luz de las cuales analizaremos los datos recabados en el trabajo de campo.

En primer lugar, debemos aproximarnos a una de las dos dimensiones que abordaremos en este artículo: la noción de **uso** de los medios. Adherimos entonces a la definición propuesta por Cabello (2006), quien realiza su aporte al retomar a Cantú y Cimadevilla (1998) y Reanud (1990). Sin embargo, es preciso que recuperemos qué entiende la autora por “medios” para luego referirnos a sus usos.

Cabello (2006) realiza un recorrido teórico sobre diversos enfoques (Usos y Gratificaciones, Estudios Culturales) para finalmente entender a los medios como *dispositivos tecnológicos* que no se limitan únicamente a sus cualidades técnicas, sino que además “involucran un conjunto de relaciones sociales y que median en la producción, circulación y consumo de prácticas comunicativas de diversa índole” (Cabello, 2006, p. 145).

Así, es posible retomar a Cantú y Cimadevilla (1998) y el concepto de usos, en el cual los autores consideran que se trata de la utilización de un producto mediático que se le asigna un determinado significado o valor simbólico por su consumidor y se articula de forma directa con el contexto social y cultural en el que se encuentra inmerso; a partir de esto es como el sujeto decodifica el contenido. Esta posición resulta cercana a la de los Estudios Culturales, al enfatizar sobre la matriz cultural a la que pertenece el individuo y desde la cual se llevan adelante procesos de resignificación, reelaboración y dotación de sentido de los contenidos que circulan por los medios que son consumidos.

En esta instancia, se destaca la *interactividad* que poseen las tecnologías que buscamos indagar en el actual trabajo y las nuevas posibilidades de uso que esta aporta; para su análisis, Cabello (2006) lleva a cabo una relectura de la noción de *praxis operativa* (Renaud, 1990) en la que se arguye que los usuarios pueden llevar adelante un conjunto de operaciones que los habilita a la generación de relaciones de intercambio con otros individuos, más allá de las relecturas y resignificaciones que puedan hacer desde su matriz cultural y así, ampliar y abrir aún más, el repertorio de prácticas comunicativas. La interactividad, en este aspecto, resulta clave para efectuar intercambios entre los usuarios,

destacándose no sólo el ámbito recepción y consumo, sino también el de la producción por parte de los sujetos que pueden llevar a prácticas de conectividad y producción de conocimiento que puede ser puesto al alcance del colectivo social a partir de las TIC.

En segundo término, la otra dimensión susceptible de abordaje es la de **interactividad**; en este caso, consideramos los aportes de Rausell Köster (2005, p. 151), para quien

“(…) la interactividad se define como la actividad (física) requerida por parte del receptor para la recepción del mensaje en la interrelación entre el hombre y la máquina que implica necesariamente una ampliación del campo de elección del receptor”.

La autora recupera la capacidad de agencia de los receptores sobre los dispositivos interactivos quienes, al contemplar los discursos que en ellos circulan, pueden determinar la construcción de un mensaje, la duración del mismo, el ritmo en el cual efectuarán la lectura e incluso el momento y orden de consumo.

Por otro lado, en lo que se asocia a los niveles de interactividad presentados por los medios que poseen esta característica constitutiva, responde a la cantidad de mensajes que se encuentran disponibles y de los que el receptor podrá elegir para seguir un recorrido (propuesto o no) por el productor del discurso en cuestión.

En este punto, es pertinente hacer dos salvedades. En primer lugar la distinción entre interactividad e interacción, donde la segunda es exclusivamente entre dos seres humanos, mientras que la primera se limita a la relación hombre-máquina. Quedará reservada la categoría de “interacción mediada por la tecnología” para aquellas acciones en las cuales se desarrolle un intercambio entre personas en la que se presenten dispositivos tecnológicos de cualidades interactivas (por ejemplo, el chat). En segundo lugar, porque un medio sea interactivo no quiere decir que todos los discursos que por él circulen o que en él se produzcan sean necesariamente interactivos; esto depende de los usos que de dicho discurso se hagan, y no exclusivamente de las características propias del aparato tecnológico.

Para Rausell Köster (2005) la interactividad está determinada por una serie de elementos: a) la selección del momento de lectura; b) la selección del orden de la lectura; y c) la elección del ritmo de lectura. Estos tres elementos se ven limitados por el usuario y su capacidad de decisión. Por su parte, el nivel de interactividad del contenido de un discurso dependerá de la capacidad de fragmentación del mismo en “en unidades de sentido menores y autónomas”, denominadas *lexías* por Barthes (1970).

Asimismo, la autora retoma los planteos teóricos realizados por Isidro Moreno (2002) respecto de las diferentes formas de participación que tienen los usuarios en los discursos. Las mismas son: selectiva, transformativa y constructiva. Rausell Köster cuestiona y problematiza estas categorías, fundamentalmente la tercera, y elabora dos modelos en los cuales puede estructurarse el discurso interactivo: la estructura lineal con digresiones y la estructura arbórea; en ambos casos, la participación del receptor se ve afectada en distinta medida.

En lo que atañe a la primera modalidad, también se reconoce una estructura lineal sin digresiones, es decir, una secuencialidad exclusivamente lineal que no puede verse afectada por la actividad del usuario. De igual manera, se distinguen en las estructuras lineales aquellas que son de flujo continuo y aquellas de flujo discontinuo. Las primeras, no solo poseen un orden predeterminado sino también un ritmo de lectura previamente propuesto por el productor del discurso. Este hecho, reduce la interactividad que posibilita el discurso, ya que se encuentra más limitado el accionar del usuario para establecer un recorrido distinto al propuesto sin que se pierda la coherencia propia del discurso mismo.

En el caso de las estructuras lineales de flujo discontinuo, el orden preestablecido de la lectura se sostiene pero no así el ritmo, es decir, este queda a disposición del usuario. Aquí aumenta la interactividad, respecto de la estructura lineal presentada anteriormente dado que la posibilidad de fragmentación es mayor y precisará del receptor para re-construir el discurso.

Por su parte, la estructura arbórea, requiere principalmente la participación y selección del receptor para el correcto acceso a la información que provee el discurso y así poder producir un sentido basado en el conocimiento adquirido durante su recorrido. En este caso se plantea un mayor grado de interactividad ya que se precisa de un alto grado de intervención del usuario, quien debe elegir entre un amplio abanico de opciones y recorridos, siendo capaz de generar un multidiscurso dependiendo de las elecciones que haya efectuado.

ANÁLISIS DE LOS DATOS

Sobre usos

Este apartado se focalizará en las distintas formas de uso que nuestros entrevistados han expresado a partir de la relación que mantienen con el ordenador y con la red Internet. Se explicitarán entonces, motivaciones y fines que persiguen los sujetos al momento de tomar contacto con los dispositivos en cuestión.

En lo que atañe a la computadora, nos hemos encontrado con que la mayoría de los entrevistados al menos posee una en sus hogares, ya sea notebook/netbook o bien de escritorio (“de las grandes”, como describen algunos). Si bien se utiliza en el hogar, quienes poseen un ordenador portátil destacan que lo pueden trasladar y utilizarla en donde se encuentren: en la *universidad*, en *organizaciones sociales*, incluso en distintas partes de la casa. Los dispositivos generalmente se ubican en los living/comedor de las viviendas, a la vista de todos, lo cual determina que no es de uso exclusivo del propietario, sino que se encuentra en un lugar de la casa que puede ser compartida por hijos, hermanos, padres, primos, etc. Por otro lado, quienes no poseen computadora en su lugar de residencia, recurren al cibercafé de la zona para poder utilizar tanto la PC como Internet, aunque el privilegio lo adquiere la web ya que no se exhiben casos en los que se dirijan a realizar actividades exclusivas de ofimática en estos locales, excepto aquellas ocasiones en las cuales deban imprimir algún archivo.

Ahora bien, para analizar profundamente los usos de la computadora e Internet es preciso discernir entre las motivaciones y los fines que persiguen los usuarios. Así, las motivaciones serán aquellas razones por las cuales los individuos deciden comenzar a utilizar el objeto técnico, por qué han decidido usarlo y qué situaciones los han estimulado a hacerlo.

En este sentido, hemos reconocido las siguientes motivaciones en el grupo analizado:

1.1. Superación personal: el contacto con las nuevas tecnologías lleva a la posibilidad de percibir una situación de superación, de aumento de la autoestima por parte de sus usuarios. Debemos considerar que se trata de sectores en los cuales la tecnología se ha postergado durante mucho tiempo, por lo que el acceso a la misma conlleva, en primer lugar, un

aumento de su status por su mera posesión, y luego, por su uso. En esta dimensión se destaca la situación de mujeres y adultos mayores, casos en los que el acceso a las TIC llevó mucho más tiempo que en los adolescentes.

1.2. Actualización constante: los continuos desarrollos tecnológicos llevan a modificaciones constantes en los productos que se ofertan en el mercado y se precisa de una actualización continua para no quedar al margen ni ser «incompatibles» con los objetos técnicos que aún siguen circulando en la sociedad. Si bien, por cuestiones económicas, resulta dificultoso acceder siempre al último (o próximo) modelo, la intención está latente y forma parte de los posibles consumos futuros de los entrevistados, quienes consideran que el acceso a un dispositivo tecnológico los involucra en un «círculo vicioso y adictivo» de difícil escapatoria.

1.3. Acceso al conocimiento/información: los entrevistados han expresado que el uso de las tecnologías en cuestión posibilita arribar a un cúmulo de conocimiento de una manera poco costosa (dado que los libros muchas veces comportan un gasto elevado) y que está disponible para la mayoría de los integrantes del hogar en todo momento. Al mismo tiempo, pueden “trasladarse” a otras partes del mundo al recorrer imágenes de paisajes y sitios que, por razones primordialmente económicas, reconocen que jamás podrían visitar.

1.4. Nuevas formas de entretenimiento: esta motivación parte de la concepción de la PC e Internet como un objeto con fines lúdicos. Los dispositivos son pensados como elementos capaces de entretener a sus usuarios en su tiempo libre, distrayéndolos del resto de las tareas laborales y domésticas. La adquisición del ordenador entre los entrevistados tuvo este estímulo desde sus inicios, fundamentalmente para aquellos integrantes del hogar que no realizarían actividades laborales o escolares con la computadora.

Lo expresado hasta aquí da cuenta de los principales estímulos que los sujetos entrevistados tuvieron al momento de vincularse con dos tecnologías interactivas como lo son el ordenador e Internet. Sin embargo, no basta sólo con eso para comprender los usos que las personas efectúan de los dispositivos, sino que también hay que indagar las finalidades, es

decir, para qué utilizan los artefactos en cuestión. Así, podemos distinguir entre finalidades con y sin conexión, dependiendo del acceso o no que se tenga a la red.

Finalidades de los usos SIN acceso a Internet:

2.1. Entretenimiento: indistintamente del modo, los entrevistados han dicho que se acercaron a la PC y a Internet para “entretenerse”. Tal como fuera reconocida como una motivación, el entretenimiento se convierte en uno de los principales objetivos que persiguen los individuos al usar la computadora. Esta acción se realiza una vez finalizado el horario de trabajo o bien intercalando las tareas domésticas. El consumo de películas, la reproducción de música y la visualización de fotos se convierten en las preferencias al momento de distenderse en el hogar.

2.2. Recurso formativo/profesional: Una de las finalidades que persigue el uso de la computadora es colaborar con el proceso de formación de los entrevistados, no sólo en el ámbito educativo formal (ya sea secundario, terciario y/o universitario) sino también en el desarrollo de aquellas competencias necesarias en los campos laborales en los cuales estos sectores pueden insertarse. Así, los consultados destacan la necesidad de saber utilizar correctamente las tecnologías para usarlas en sus trabajos como así también para ampliar su campo de demanda laboral.

2.3. Conectividad: esta finalidad se limita pura y exclusivamente acceso a la red Internet. Esto se realiza mediante una conexión banda ancha en la mayoría de los hogares, o bien recurriendo a un cibercafé cercano (en los casos que no se disponga del servicio de Internet en la vivienda).

Fines de los usos de la computadora CON acceso a Internet:

El uso de la computadora se centra fundamentalmente en el acceso a Internet, por lo que el grueso de las finalidades gira en torno a la conectividad y al repertorio de usos que esta provee:

3.1. Búsqueda de información: todo puede ser considerado búsqueda de información cuando colocamos una palabra en algún motor de búsqueda de la web. Sin embargo, estos sectores se caracterizan por búsquedas vinculadas a cuestiones cotidianas tales como las condiciones climáticas, horario de espectáculos, recorridos a destinos específicos, etc. Estos usos dan cuenta de la posibilidad de unir las funcionalidades de Internet a sus tareas cotidianas.

3.2. Comunicación: aquí se resaltan los casos del chat y del correo electrónico, al igual que las redes sociales (fundamentalmente Facebook, no tanto así Twitter). Generalmente, el contacto se establece con familiares y amigos, no así con desconocidos, hecho que es destacado como factible por los entrevistados pero que trata de evitarse por cuestiones de seguridad. Sin embargo, los más jóvenes han expresado que en más de una oportunidad aceptaron entre su red de contactos a personas que no conocían personalmente pero que dicho vínculo no se mantuvo por más de dos o tres comunicaciones asincrónicas y luego fueron eliminados de la lista de contactos (ya que “no eran realmente amigos”).

3.3. Consumo de contenidos de medios masivos a través de la web: es reiterado el acceso a contenidos propios de otros medios, principalmente a través del video streaming, en los que se destacan musicales, series y películas online. Asimismo, visitan páginas de diarios para mantenerse al corriente de las noticias y actualizar la información minuto a minuto. Este tipo de práctica es considerada como remediación (Bolter y Grussin, 2000).

3.4. Entretenimiento online: los tiempos de relajamiento y distención se desarrollan también con la PC conectada a la red. La visualización de videos fundamentalmente para escuchar música (y no para el consumo del video en sí) es recurrente entre los entrevistados. Al mismo tiempo, se practican juegos que se encuentran disponibles dentro de las redes sociales, como el Candy Crush o el Bingo.es entre otros juegos de azar.

3.5. Compra-venta de productos online: una finalidad destacada, aunque poco frecuente, es la gestión de compra y venta de productos a través de la web. Sin embargo, más allá de utilizar sitios ampliamente conocidos y que se destacan por su seguridad, la mayoría de los

entrevistados han expresado sus dudas al momento de realizar transacciones a través de la red, ante la “falta de confianza y la inseguridad actual”. Los adultos sólo se limitan a la compra, mientras son los más jóvenes quienes se dedican a publicar bienes para su venta.

3.6. Descarga de contenidos: esta finalidad está orientada primordialmente al consumo de imágenes, música y películas, no hubo registro en las entrevistas de descarga de libros ni programas o aplicaciones para la computadora. Asimismo, salvo la utilización de algún gestor de descarga, la mayoría de los individuos consultados han expresado sus dificultades al momento de recuperar archivos que se encuentran online aunque han logrado sortear los inconvenientes.

3.7. Búsqueda de trabajo: Internet se ha convertido para estos sectores en una herramienta clave para la demanda de empleo. Si contemplamos que el trabajo estable no es una de las características más resonantes de este grupo de la población, la búsqueda laboral a través de la web permite reducir costos (por ejemplo en la compra de un diario o bien la distribución de CV por la zona o los rubros específicos) y tiempo. Desde el hogar o el cibercafé, se puede buscar trabajo y esperar que se contacten con el solicitante para pautar una entrevista. En este sentido, boomerang.com y zonajobs.com son las dos páginas más visitadas para este tipo de actividades.

8) Uso de redes sociales: esta finalidad da cuenta que la mayor parte del tiempo que los entrevistados pasan frente al ordenador es precisamente usando las redes sociales (fundamentalmente Facebook). Se utiliza para publicar estados de ánimo, pero se critica el uso excesivo que realizan otros usuarios al publicar “todo lo que hacen en el día”. Los grupos más jóvenes tienden a dar a conocer sólo aspectos de su vida, mientras los adultos tienden a publicar cuestiones vinculadas a su vida personal como así también a logros y progresos de sus familiares.

Por su parte, la frecuencia de uso que sostienen los entrevistados demuestra que se opta por el horario vespertino para hacer uso de la computadora e Internet, aunque los más jóvenes también eligen el horario nocturno ya que es el momento del día en el cual se conectan

simultáneamente la mayoría de los integrantes de sus redes de contactos. A su vez, la cantidad de horas que se está expuesto frente al ordenador no supera las cuatro horas diarias, en la mayoría de los casos consecutivas, aunque este número aumenta en los días no hábiles debido a que se dispone de más tiempo para utilizar los dispositivos. Sin embargo, aquellos que no disponen de una computadora o de acceso a Internet en su hogar, encuentran una mayor limitación de las horas que pueden estar usando el artefacto ya que deben trasladarse hasta un cibercafé (o bien invadir un espacio no propio, como la casa de un familiar y/o amigo) para acceder a la web.

Por otra parte, si analizamos la relación que los usuarios establecen con los dispositivos, es posible reconocer dos grupos bien delimitados: aquellos que han hecho uso de la computadora e Internet desde pequeños y quienes han incorporado estas tecnologías en una edad avanzada de sus vidas. Estas cuestiones parecen alterar la forma en que se percibe la relación con la computadora, de cómo usarla y de cómo atreverse a usarla, percibiendo dominio sobre el dispositivo o, por el contrario, atribuirle al dispositivo la capacidad de dominar las capacidades del usuario

Por un lado, quienes aprendieron a utilizar la PC a temprana edad, desde chicos, hoy afirman que creen utilizar el ordenador correctamente y cuando se les consultó qué les faltaría aprender, respondieron con situaciones puntuales que afectan a sus deseos o necesidades, es decir, sobre lo que conocen, aquello que aun no han logrado dominar, demostrando su desconocimiento sobre otros elementos que también hacen al uso de la PC e Internet. Estas actividades se vinculan fundamentalmente al manejo de ciertos programas (como los de diseño de imagen o video o bien planillas de cálculo), pero no tienden a querer extender sus usos a ámbitos que no les son propios ni necesarios. Los usos que desarrollan están en directa vinculación con sus necesidades, no interesa aprender por el mero hecho de ampliar la experticia técnica o el conocimiento, sino que el límite se halla en «lo necesario».

Por otro lado, quienes sumaron la PC a tardía edad (al superar los 30 o 35 años) han descripto en su discurso una gran presencia de dificultades en el uso del dispositivo, algunas de las cuales han podido saldar gracias a haber perdido el temor que le tenían, pero esto sólo mediante la realización de cursos o por medio de otros integrantes de la familia,

generalmente más jóvenes, que indicaban el recorrido de que debía realizarse para llegar a un destino, lo que no necesariamente indica que se haya interpretado el proceso.

Mientras el primer grupo cree haber aprendido a “ensayo y error”, el segundo tiene un temor muy fuerte a romper el dispositivo por lo que no se sienten estimulados a intervenir en operaciones que consideran complejas sin la ayuda de alguien que conozca la tarea a realizar. Al mismo tiempo, se sienten incapaces de determinar el grado de manejo que tienen de los dispositivos tecnológicos trabajados, dado que consideran que esas evaluaciones quedan en manos de la educación formal o de un profesional del campo.

Es de suponer que los momentos de primer contacto y de crecimiento junto al dispositivo han resultado primordiales para determinar los modos de uso de los entrevistados que en este caso exhiben las dos posiciones más marcadas en las entrevistas: entre quienes manejan PC desde pequeños y quienes la incorporaron a su vida siendo ya adultos. El ecosistema de medios de ambos grupos claramente es distinto, y los sujetos han debido tener que adaptarse a él en un caso, y crecer dentro de él en el otro, lo cual ha exhibido claras diferencias en la utilización de los objetos técnicos en cuestión. Sin embargo, más allá de esto, no quiere decir que aquellos que hayan crecido en un entorno de tecnologías interactivas, o *nativos digitales* (Prensky, 2001), se encuentren en una situación de pleno uso y control de la PC e Internet. Deben considerarse que trabajamos con sectores de bajos recursos en los que el acceso a las tecnologías por parte de los más jóvenes ha sido en muchos casos intermitente o esporádico antes de lograr mantener un vínculo sostenido con ellas, lo que dificulta sus usos y conocimientos. Lo indagado no nos hace suponer que el uso que realicen los más jóvenes sean tales que posean la capacidad de interpretar un lenguaje digital propios de este tipo de tecnologías, sino que se tratan de usos precarios en cuanto a su complejidad y al uso de la interactividad.

Sobre recorridos interactivos

Finalmente, en lo que refiere a la interactividad, debemos destacar que la misma no es aprovechada en un grado elevado, las operaciones que se realizan con el ordenador se limitan al manejo de herramientas de software básicas (fundamentalmente el procesador de texto, reproductores de imagen, audio y video) y el acceso a Internet tiende a mostrar una

secuencia reiterada que comienza por el buscador, tipeo de la búsqueda a partir de palabras clave y apertura de los primeros hipervínculos de resultado.

En este sentido, a partir de los recorridos y discursos que plantea Rausell Köster (2005), no distinguimos un discurso interactivo basado en una estructura arbórea, lo que da cuenta de un bajo nivel de interactividad. Por el contrario, los entrevistados han dado cuenta en sus dichos de efectuar en mayor medida un recorrido secuencial, basado en la estructura lineal que propone el texto que estén consumiendo (esto se debe fundamentalmente a los sitios que suelen visitar comúnmente), ya sea con o sin disgresiones, por lo tanto, no se reconoce la búsqueda del armado de un hipertexto a partir de lo que la interactividad y la reticularidad proponen en las tecnologías digitales analizadas. Los sitios “wiki” o los blogs son los más frecuentes en estos casos, o aquellas páginas que sólo proveen mayoritariamente texto, como los diarios, en los que no se optan por configurar un nuevo recorrido al seguir los hipervínculos que estos proponen, sino que se regresan o avanzan páginas en función de lo que se desee consumir.

De estas estructuras, se privilegian aquellas de flujo discontinuo, principalmente en el visionado de videos musicales y películas a través de la modalidad video streaming. Aquí, los sujetos pueden elegir el momento de lectura del texto pero no así el ritmo dado que este se encuentra preestablecido y, en caso que desee alterarse, puede distorsionarse el mensaje original. Para comprender de una mejor manera este hecho, debemos remitirnos al entorno tecnológico que ha predominado en el contexto socioeconómico en el que los entrevistados se encuentran inmersos. Si bien en algunos casos la computadora, Internet o incluso el celular, han estado presentes desde la infancia, en otras situaciones, estas tecnologías se han incorporado en edad avanzada, y los medios que siempre han primado han mostrado un bajo grado de interactividad, comenzando por los libros hasta llegar a la televisión y pasando por la radio, el reproductor de mp3 y los video juegos. La unidireccionalidad y la linealidad son características con las cuales los entrevistados se encuentran a diario en las tecnologías que más consumen o que más han consumido. La relación que se ha establecido con ellas a lo largo de la trayectoria como usuarios de los sujetos consultados, muestra evidentes niveles y grados de interactividad reducidos que han sido trasladados a las otras tecnologías que han incorporado, como la computadora e Internet, y que aún no han logrado elevar la potencial interactividad presente en estos dispositivos.

CONSIDERACIONES FINALES

La presente ponencia ha intentado ser un primer acercamiento exploratorio a los principales modos de uso, las motivaciones y finalidades que tienen en su contacto con la computadora e Internet y los recorridos interactivos realizados por parte de hombres y mujeres que integran los sectores de bajos recursos de los partidos de San Miguel, Malvinas Argentinas y José C. Paz.

Para concluir, debemos destacar la actualización constante y el acceso a la información/conocimiento como las dos motivaciones principales por las cuales los sujetos entrevistados se han visto impulsados a vincularse con los dispositivos técnicos. Asimismo, las finalidades se centran primordialmente en la conectividad, desplegándose dentro de la red, aunque destacamos el recurso formativo/profesional como aquel fin que no precisa conexión; en ambos casos, se exhibe la intención de incorporar a las tecnologías digitales a la vida cotidiana de estos sujetos y de combinarlas con sus problemáticas más comunes para tratar de solucionarlas.

Por su parte, la indagación de la interactividad ha dado cuenta de un nivel relativamente bajo en los usos de los dispositivos, privilegiándose las estructuras lineales y de flujo discontinuo dado que permiten a los usuarios decidir el momento de lectura o consumo de las diversas textualidades. Este hecho es comprensible si consideramos los horarios fluctuantes que tienen los sujetos en relación a las actividades y tareas que desarrollan a diario (trabajo, estudio, tareas domésticas, entre otros), que llevan a no poseer momentos fijos en el día para dedicarse exclusivamente al uso de la computadora e Internet; consideramos de igual manera que muchas veces los usos de estos dispositivos se intercalan con otras tareas que realizan los entrevistados.

Los recorridos desplegados tienden a ser muy precarios y destacan la unidireccionalidad de las lecturas, al ir de una página hacia la posterior o bien retrocediendo sobre sus mismos pasos. Se evita de este modo la generación de un multidiscurso ni se terminan de construir un discurso interactivo que involucre todas las posibilidades que la interactividad propone a sus usuarios. Esta tendencia se vincula de manera directa con el conjunto de tecnologías con las que los sujetos han crecido, debido a que las mismas aportan un bajo nivel de interactividad.

Asimismo, de los testimonios relevados, no encontramos casos en los cuales los entrevistados expliciten que su uso de las tecnologías digitales interactivas tenga como finalidad llevar adelante la acción de compartir documentos y archivos a través de páginas destinadas exclusivamente a ello, sino que se alinea más cerca del consumo que de una posibilidad de producción para fomentar una red interactiva entre los distintos usuarios.

De igual modo ocurre con la forma en la cual son consumidos los sitios web que posibilitan la carga y descarga de contenidos. Al menos en el caso del grupo de entrevistados seleccionados para el desarrollo de este trabajo no se han exhibido casos de «subir» archivos a la web, sino que se encuadran dentro de la acción opuesta, es decir, la continua descarga de contenidos (música, videos, imágenes, textos, etc.) por lo que la noción de *prosumidor* (Toffler, 1980) encuentra sus limitaciones, fundamentalmente en su faceta de la producción.

Finalmente, muy pocos entrevistados han reconocido haber relegado horas de uso de otros medios por estar frente a la PC, a excepción de una joven de 16 años quien fue la única en explicitar este efecto de desplazamiento hacia Internet en detrimento de otros medios y la única que percibió estar “conectada todo el tiempo”. El uso de las tecnologías digitales comienza a hacerse cada vez más extensivo entre los distintos sectores de la sociedad y a ser cada día más sostenido, más allá de las diferencias en las formas de uso y apropiación que expresen los grupos sociales en los que nos focalicemos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTHES, R. (1970). *S/Z*. París, Seuil.

BOLTER, J. D. y GRUSIN, R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge (MA), MIT Press.

CABELLO, R. (coord.) (2006). *Yo con la computadora no tengo nada que ver. Un estudio sobre la relación entre los docentes y las tecnologías informáticas*. Buenos Aires, Prometeo-UNGS.

CABRERA, D. (2006) *Lo tecnológico y lo imaginario. Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires, Biblos.

CANTÙ, A.; CIMADEVILLA, G. (1998). Orientación, Consumo, Recepción y Uso de los medios. Una propuesta de articulación conceptual, en *Revista brasileira de Ciencias da Comunicação*, Vol. XXII, Nro. 2., Julio-dezembro de 1998, Sao Paulo. Págs. 41-54.

GONZÁLEZ, J. (2007): *De la cultura a la cibercultur@*. La Plata, EDULP.

MORENO, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías: El relato hipermedia*. Barcelona, Paidós.

PRENSKY, M. (2001): *Digital natives, digital immigrants. On the horizon*. EE.UU. NBC University Press, Vol. 9.

RENAUD, A. (1990). “Comprender la imagen hoy. Nuevas imágenes, nuevo régimen de lo visible, nuevo imaginario”. En AAVV. *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid, Cátedra.

RAUSELL KÖSTER, C. (2005). “A propósito del discurso interactivo” en *Revista Analisi*, número 32, Barcelona, pp. 147-161.

SCOLARI, C. (2008), *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona, Gedisa.

TOFFLER, A. (1980). *La tercera Ola*. Barcelona, Plaza & Janes.